

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PEMBIASAAN BERBASIS SISTEM
AMONG ASAH ASIH ASUH (A3) MELALUI BERMAIN UNTUK PEMBENTUKAN
KARAKTER ANAK USIA DINI**

Siti Wahyuningsih, Sri Yutmini, Sutarno, Dewi Rochsantiningsih

Universitas Sebelas Maret

wahyu_pgtk@yahoo.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan pengembangan model pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter anak usia dini di Surakarta, dengan menggunakan prosedur *research and development (R&D)*. Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Kota Surakarta 2013/2014. Hasil penelitian: 1) studi pendahuluan menghasilkan gambaran tentang pelaksanaan model pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter anak yang dilaksanakan di TK selama ini. 2) pengembangan model menghasilkan prototype anak sangat layak untuk diujicobakan, dengan melihat hasil dari aktivitas dan performa guru menunjukkan peningkatan yang bagus sekali. 3) demikian pula pada uji keefektifan, menunjukkan model pembelajaran pembiasaan berbasis sistem among asah asih asuh (A3) melalui bermain mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas untuk pembentukan karakter anak dengan taraf perbedaan yang signifikan, yaitu -16.717, pada taraf 0,05% pada uji ke-1 dan -28.030 pada taraf 0,05% pada uji ke-2. Hasil uji "gain score" diketahui bahwa selisih antara hasil "pre test" dan "post test" pada hasil uji efektivitas 2 ($M=17,33$) lebih tinggi dari pada selisih antara hasil "pre test" dan "post test" uji efektivitas 1 ($M=13,13$). Kedua nilai tersebut juga membuktikan bahwa uji efektivitas 2 memiliki perubahan yang lebih tinggi dibandingkan uji efektivitas 1.

Kata Kunci: pengembangan model, pembelajaran pembiasaan, sistem among asah asih asuh (A3), bermain dan karakter anak.

PENDAHULUAN

Hasil survei tentang pelaksanaan pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter selama ini, sebagai respondennya adalah guru-guru Taman Kanak-kanak, pengumpulan data dengan teknik observasi. Berdasarkan hasil survei tersebut, banyak terdapat guru didalam melakukan proses pembelajaran pembiasaan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), target guru masih pada tataran kognitif, guru cenderung memperlihatkan ketidak-sabaran dan jauh dari kelembutan, guru kurang memiliki sikap kasih sayang pada anak. Pendekatan pada Anak dengan pemaksaan, anak tidak mendapatkan kebebasan yang menjadi hak kodratnya, sehingga anak tidak mendapatkan kenyamanan dalam berkegiatan. Pembelajaran pembiasaan yang seharusnya menjadi bagian untuk pengembangan moral, sosial emosional dalam pembentukan karakter belum sepenuhnya dilaksanakan guru.

Pelaksanaan pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter pada pendidikan anak usia dini, yang sejalan dengan implementasi kurikulum 2013 PAUD, pengembangan sikap bukan hanya sebagai dampak ikutan (nurturant) dari pengembangan pengetahuan dan

keterampilan, melainkan komponen yang harus direncanakan secara lebih matang dan mendalam yang dilaksanakan secara terus menerus sehingga membentuk kebiasaan, lebih lanjut menjadi perilaku yang akhirnya menjadi sikap dan karakter baik.

Pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter pada pendidikan anak usia dini, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat membawa anak dalam pembelajaran yang mengedepankan sifat kodratnya anak dengan bebas, santai, gembira, menyenangkan, dan menggairahkan. Pembentukan karakter yang baik harus melibatkan pengetahuan yang baik (*moral knowing*), perasaan yang baik atau *loving good (moral feeling)* dan perilaku yang baik (*moral action*) (Lickona, 1992). Proses tersebut akan membentuk nilai-nilai karakter yang kuat pada diri anak. Implementasi pada pembelajaran pembiasaan untuk nilai-nilai karakter dikembangkan dari sumber-sumber Agama, Pancasila, Budaya, dan Tujuan Pendidikan Nasional. Berdasarkan keempat sumber nilai di atas, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan karakter bangsa diperkuat dengan 18 butir nilai karakter hasil kajian empirik dari Pusat kurikulum Pengembangan dan Pendidikan budaya karakter Bangsa.

Model pembelajaran untuk pembentukan karakter menurut Dewantara (1977) adalah anak didik bukan saja merupakan obyek, tetapi juga dalam waktu yang bersamaan sekaligus menjadi subyek, pemahaman ini mempunyai arti seseorang yang tugasnya "ngemong" atau "momong", yang jiwanya penuh pengabdian, berjiwa kekeluargaan. Hubungan pamong dan anak didik dilandasi cinta kasih, saling percaya, jauh dari sikap otoriter dan situasi yang memanjakan, dilaksanakan dengan sikap Asah Asih Asuh. Sebagaimana diyakini hasil penelitian Samho dan Yasunari (2010), menyangkut upaya memahami dan menganyomi kebutuhan peserta didik sebagai subyek pendidikan, pengetahuan tidak ditanamkan secara paksa tetapi ditemukan, diolah dan dipilih oleh anak, melalui proses Asah Asih Asuh. Fudyartanta (2010) *Asah* adalah mengarah pada aspek kognitif bertujuan untuk menajamkan, dan diartikan sebagai mengasah supaya runcing atau berkilap. *Asih* adalah mengarah pada aspek afektif, diartikan kasih sayang, dalam proses belajar mengajar berpegang teguh dan berlandaskan pada kasih sayang. *Asuh* adalah mengarah pada aspek psikomotorik, *yaitu* meng-Asuh artinya menjaga, merawat mendidik, membimbing, bisa diartikan pula memimpin. Pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini seharusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreaitivitas, sedangkan bagi orang dewasa sebarusnya lebih berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi, (Albercht & Miller, 2000).

Dewantara (1977) menganjurkan para pamong mengajak anak-anak untuk belajar sambil bermain. Permainan anak-anak adalah kesenian yang sesungguhnya amat sederhana bentuk dan isinya, namun memenuhi syarat-syarat *ethis* dan *aesthetis* dengan semboyan: "dari natur ke arah kultur". Praktik bermain merangsang tumbuhnya jiwa merdeka anak dan untuk mendapat tumbuhnya hidup anak, lahir batin menurut kodratnya. Melalui bermain sesungguhnya anak belajar. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk membangun dunianya, berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosinya, serta mengembangkan kecakapan simboliknya. Melalui bermain pula anak-anak memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan ketrampilan – ketrampilan yang baru diperolehnya dan juga fungsi kecakapan sosialnya untuk menerima peran sosial yang baru, dan mencoba tugas baru yang menantang, serta menyelesaikan masalah-masalah baru yang tidak dapat diselesaikan dengan cara yang lain.

Bermain merupakan metode alamiah yang memberikan suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan berikutnya. Melalui bermain anak belajar bagaimana menggunakan alat-alat, bagaimana mengembangkan kecakapan, bagaimana cara menghindarkan diri dari bahaya, dan bagaimana cara kerja sama dengan anak lainnya. Sebagai bahan permainan untuk anak Taman Kanak-kanak memanfaatkan permainan dan nyanyian yang sesuai dengan kebudayaan Indonesia, sebab Indonesia kaya akan alat permainan dan nyanyian tradisional. Anak-anak harus didekatkan dengan alat permainan, nyanyian, cerita-cerita yang berkembang di daerahnya, (Dewantara, 1977).

Berbagai macam lagu dolanan anak tradisional yang ada di Indonesia mengandung filosofi nilai-nilai untuk pembentukan karakter, (Nurhayati, 2005). Banyak lagu dolanan anak yang telah terinventarisasi, untuk kepentingan penelitian ini diambil empat lagu sebagai materi pembentukan karakter anak. Lagu tersebut adalah: 1) Lagu Gundhul-gundhul Pacul, 2) Lagu Cublak-cublak Suweng, 3) Lagu Sluku-sluku Batok, dan 4) Lagu Jamuran. Pemilihan empat lagu didasarkan bahwa, keempat lagu tersebut sudah familier bagi anak, kandungan syairnya sesuai dengan indikator pada lingkup perkembangan pada aspek Nilai-nilai Agama dan Moral Anak, (Kurikulum Paud, 2010).

Pengembangan model pembelajaran pembiasaan berbasis *Sistem Among Asah Asih Asuh (A3)* melalui bermain gerak dan lagu dolanan anak tradisional sebagai materi untuk pembentukan karakter anak usia dini dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran pembiasaan yang berlangsung selama ini, karena pembelajaran pembiasaan saat ini banyak yang belum sepenuhnya dapat membentuk karakter anak. Guru cenderung pada pengembangan aspek kognitif, dan menempatkan anak hanya sebagai obyek pembelajaran (hasil survei). Sistem Among A3 (Dewantara, 1977) pada proses pembelajaran, menempatkan anak sebagai obyek sekaligus subyek dalam belajarnya, sehingga anak dapat merasakan keterpaduan antara kebutuhan kognitif, afektif dan psikomotorik berjalan secara simultan, ditambahkan materi kegiatannya dengan bermain gerak dan lagu yang mengandung nilai-nilai kehidupan untuk pembentukan karakter.

Sehingga penelitian dan pengembangan model pembelajaran pembiasaan berbasis *Sistem Among A3* melalui bermain untuk pembentukan karakter anak TK kelompok B mendesak dilakukan. Penjabaran di atas memberi keruntutan bahwa penelitian ini akan dilakukan untuk menjawab pelaksanaan pembelajaran pembiasaan pada anak Taman Kanak-kanak Kelompok B di Kota Surakarta yang berbasis sistem among asah asih asuh untuk pembentukan karakter (jujur, religius, disiplin dan mandiri) melalui bermain gerak dan lagu dolanan segera dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini penelitian dan pengembangan. Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tahapan yang dikemukakan (Gall, Gall, & Borg, 2007). Kemudian disederhanakan kedalam tiga langkah, yaitu: studi pendahuluan, pengembangan model dan pengujian model (Sukmadinata, 2009).

Tahap ke 1 Studi Pendahuluan, melalui observasi dan wawancara bertujuan (1) memperoleh informasi terhadap model pembelajaran pembiasaan untuk pendidikan karakter, (2) menganalisis kebutuhan (*need analysis*) terhadap model pembelajaran pembiasaan yang tepat untuk pembentukan karakter anak usia dini.

Tahap 2 Pengembangan Model, dilakukan penyusunan draf model pembelajaran pembiasaan berbasis Sistem Among A3 melalui bermain untuk pembentukan karakter anak usia dini, dengan menerapkan model prosedural yang diadopsi dari (Dick and Carry, 2009) dengan sepuluh langkah dari mulai mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran sampai mendesain evaluasi, dikemas dalam buku model pembelajaran. Pada tahap pengembangan ini untuk memvalidasi model, dilakukan uji coba terbatas dan uji coba diperluas dalam proses pembelajaran dengan melakukan observasi terhadap aktivitas anak dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru.

Tahap 3 Uji Effektivitas model, strategi penelitian pada tahap uji effektivitas model ini menggunakan penelitian kuantitatif (eksperimen) dengan model, (*One-Group Pretest – Posttest Design*, meliputi tiga tahap yaitu: (1) pemberian pre-tes yang mengukur variabel terikat; (2) pelaksanaan perlakuan percobaan (variabel bebas) bagi peserta; dan (3) pemberian sebuah *post-test* yang mengukur variabel terikat lagi. Pengaruh dari perlakuan percobaan ditentukan dengan mencari "gain score" yaitu berapa besar selisih hasil nilai *pre-test* dan *post-test*, (Gall, Gall & Borg, 2007). Analisis data hasil yang bersifat kuantitatif untuk melihat perbedaan antara hasil pre-test dan post test dalam penelitian ini akan digunakan analisis uji t, dengan pertimbangan data yang dianalisis adalah data yang menggambarkan perilaku anak antara data yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) dan data yang diperoleh setelah anak mengikuti proses perlakuan (*treatment*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Kondisi awal pelaksanaan pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter

Hasil survei pada proses pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter anak secara keseluruhan dari masing-masing lembaga, ditemukan: 1) sikap guru masih memperlakukan anak sebagai obyek pada kegiatan pembelajaran, 2) capaian kegiatan pembelajaran masih pada aspek kognitif, 3) masih sering ditemukan pendekatan guru pada anak menggunakan pemaksaan, 4) materi yang dipilih guru kurang mendekati pada keminatan anak, 5) rancangan pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter yang belum tepat, 6) kebutuhan terhadap model pembelajaran atau metode pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter sangat diperlukan.

B. Kebutuhan pengembangan dari model pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter anak

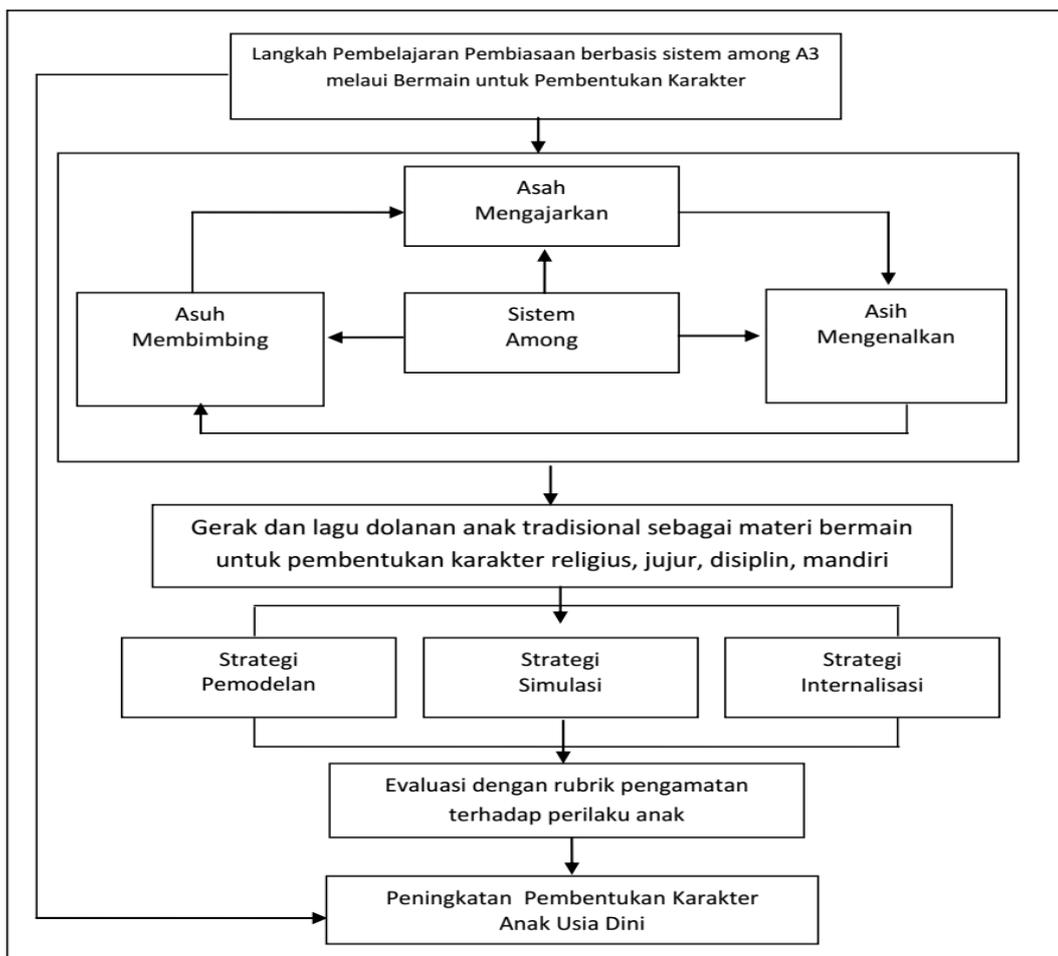
Untuk memperbaiki hasil survei pada proses pembelajaran pembiasaan dalam rangka pembentukan karakter anak, maka diperlukan pengembangan model pembelajaran beserta perangkat pembelajarannya. Pengembangan model pembelajaran yang dimaksud adalah dengan konsep pembelajaran pembiasaan berbasis sistem among Asah Asih Asuh (A3) yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang guru selalu berlaku sebagai pamong yang menempatkan anak sebagai subyek dan obyek dalam proses belajar, sehingga anak anak mendapatkan pemahaman (Asah), untuk diberi contoh (Asih) dan didampingi untuk melakukan sesuatu (Asuh), (Dewantara, 1977).

Wujud model pembelajaran pembiasaan berbasis sistem among (A3) untuk pembentukan karakter, terdiri dari satu produk model yang berisi panduan dan perangkat

pembelajaran (silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, Skenario Pembelajaran, Media, Alat Evaluasi). Langkah-langkah pengembangan model/desain model/prototype pembelajaran pembiasaan berbasis sistem among A3 melalui bermain untuk pembentukan karakter anak, mengadopsi dari Dick, Carey & Carey (2009). Tabel 1. Rekapitulasi hasil akhir validasi Produk Model Pembelajaran Pembiasaan Berbasis Sistem Among A3 Melalui Bermain untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini

| Pakar/Ahli | Skor Validasi | Kriteria |
|---|---------------|-------------|
| 1-Pakar Pengembangan Model | 3.6 | Baik sekali |
| 2-Pakar perangkat Pembelajaran untuk PAUD | 3.7 | Baik Sekali |
| 3-Pakar Nilai-nilai Karakter | 3.4 | Baik |
| 4-Pakar Evaluasi di Paud | 3.6 | Baik Sekali |

Untuk hasil akhir validasi dari produk model, ke empat ahli menyatakan skor pada rata-rata baik sekali, sehingga dapat dikatakan produk model layak untuk diujicobakan.



Gambar 1. Produk Model Pembelajaran Pembiasaan Berbasis Sistem Among A3 Melalui Bermain untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini

Tabel 2.

Penjelasan Langkah Kegiatan Model Pembelajaran

| NO | Kegiatan | Waktu |
|----|---|-------|
| 1 | <p>PENDAHULUAN</p> <p>Pra kegiatan: dengan Sikap Among A3 guru menempatkan anak sebagai subyek sekaligus obyek pada lingkungan kegiatan pembelajaran. Anak merasasenang, aman, nyaman, riang gembira, tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar dan kerasan seperti ada dilingkungan keluarga dan rumah sendiri.</p> <p>Kegiatan Rutin (dengan Sikap Among A3 guru membiasakan anak untuk berperilaku: Religius, jujur, disiplin dan mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyambut kedatangan anak-anak dengan ramah dan penuh kasih sayang. Guru menciptakan ruang kelas nyaman, damai dan membuat anak berminat dan antusias mengikuti kegiatan. - Anak melepas sepatu terlebih dahulu kemudian baris di depan kelas lalu masuk kelas. - Membalik gambar di papan absen kemudian duduk di karpet. - Mengucap salam | 30' |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu "Selamat Pagi" - Mengucapkan doa sebelum melakukan kegiatan - Guru melakukan tanya jawab untuk apersepsi. <p>KEGIATAN AWAL (dengan Sikap Among A3 guru membiasakan anak untuk berperilaku: Religius, jujur, disiplin dan mandiri) dengan <u>strategi pemodelan, stimulasi dan internalisasi</u> nilai-nilai karakter pada anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sikap Asah /pemodelan, Guru memberi pemahaman langkah-langkah memainkan gerak dan lagu Gundul-gundul Pacul yang mengandung nilai-nilai karakter:Religius, jujur, disiplin dan mandiri. - Sikap Asih/stimulasi, Guru memberi contoh cara melakukan gerak lagu "Gundul-gundul Pacul" - Sikap Asuh/internalisasi nilai-nilai karakter dari bermain gerak dan lagu, Guru membimbing Anak-anak secara kelompok bergantian bermain gerak dan "Lagu Gundul-gundul Pacul." <p style="text-align: center;">Gundul-gundul Pacul-cul Gembelengan Nyunggi-nyunggi Wakul-kul Kelelengan Wakul ngglimpang segane dadi sak latar</p> | 30' |

INOVASI PENDIDIKAN
Bunga Rampai Kajian Pendidikan Karakter, Literasi, dan Kompetensi Pendidik
dalam Menghadapi Abad 21

| | | |
|---|---|-----|
| 3 | <p style="text-align: center;">Wakul ngglimpang segane dadi sak latar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak melakukan gerak secara disiplin dan penuh kemandirian - kemandirian untuk mempertahankan wakulnya jangan samapi jatuh. Selama melagukan lagu gundul-gundul pacul berapa kali wakul jatuh, mengukur perilaku kejujuran dari anak. Membiasakan selalu berdoa sebelum melakukan kegiatan dan bersyukur setelah melakukan kegiatan. Anak diberi kesempatan untuk minum setelah melakukan gerak dan lagu. <p>KEGIATAN INTI (Sikap Among AsahAsih Asuh guru membiasakan anak untuk berperilaku: Religius, jujur, disiplin dan mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tentang kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh anak, ada 3 kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak. - Pengembangan Fisik Motorik | 60' |
| 4 | <p>Menggambar dengan teknik kolase: mengisi pola gambar Pacul dengan biji-bijian</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan Kognitif <p>Menghitung gambar Pacul dengan menuliskan lambang bilangannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan Bahasa <p>Merangkai kartu huruf dengan menempelkan pada kotak2 yang tersedia menjadi kata "gundul-gundul pacul"</p> <p>KEGIATAN AKHIR (dengan sikap Among Asah Asih Asuh guru membiasakan anak untuk berperilaku: Religius, jujur, disiplin dan mandiri)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak anak untuk mengucapkan syair "Gundul-gundul Pacul" - Mereview (guru mengulang kembali pembelajaran yang telah disampaikan seperti bertanya hari ini sudah belajar apa saja). | 30' |

Langkah berikutnya adalah memvalidasi untuk keberterimaan model Pembelajaran pada proses pembelajaran, terkait pada aspek aktivitas anak dan performant Guru, pada Uji Coba terbatas, dan hasilnya perolehan nilai pada aktivitas anak, kategori bagus (3,0-3,5) dan performant guru, diperoleh pada kategori nilai baik (30-3,33). Pada item yang mendapatkan nilai rendah di kategori baik akan digunakan untuk merevisi produk

Berikutnya adalah validasi dari keberterimaan model Pembelajaran pada proses belajar, terkait pada faktor aktivitas anak dan performant Guru, pada Uji Coba diperluas, dan hasilnya: perolehan nilai pada aktivitas anak pada kategori sangat bagus (3,6 – 4). Hasil yang diperoleh dari performant guru, diperoleh pada kategori baik sekali (3,58-4). Sehingga dapat diartikan bahwa pengembangan model pembelajaran pembiasaan berbasis sistem

among A3 keberterimaannya baik sekali dari aktivitas anak dan performant guru, sehingga model pembelajaran ini layak digunakan oleh guru.

C. Menguji Tingkat Keefektivan Model Pembelajaran Pembiasaan Berbasis Sistem Among A3 Melalui Bermain untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini

Untuk menguji model Pembelajaran tersebut, dikembangkan menggunakan disain eksperimen, dan hasilnya Uji keefektifan dengan penggunaan rumus (N-1), sehingga perhitungan ini $db=30-1=29$ harga t diketahui bahwa untuk taraf $t_{0.05 \ 43} = 2.00$. Setelah dikonsultasikan dengan t tabel, maka ditemukan harga empirik pada taraf $t_{0.05 \ 43} = 2.00$; $DK = \{t / t > \} t_{obs.} = -28.030 \notin DK$, pada taraf 0,05% dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Nilai Pre Test berbeda signifikan dari nilai Post Test pada uji efektifitas. Demikian juga hasil uji "gain score" diketahui bahwa selisih antara hasil "pre test" dan "post test" pada hasil uji efektifitas (M=17,33) juga lebih tinggi. Dihasilkan bahwa model pembelajaran pembiasaan berbasis sistem Among Asah Asih Asuh melalui bermain untuk pembentukan karakter layak diimplementasikan

Pembahasan

Produk yang telah dikembangkan peneliti yaitu model pembelajaran pembiasaan berbasis sistem Among A3 melalui bermain untuk pembentukan karakter anak yang diwujudkan dalam buku model berisi panduan dan perangkat pembelajaran, pada awalnya validasi dari ahli untuk menyempurnakan model, direvisi yang akhirnya mendapat validasi dari ahli dengan skor yang bagus dan layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba diperluas, dengan melakukan observasi dari aktivitas anak dan performant guru, maka produk model dalam penelitian ini yang berujud buku model yang berisi panduan dan seperangkat komponen pembelajaran pembiasaan berbasis sistem among A3 melalui bermain untuk pembentukan karakter anak yang dikembangkan sudah dikatakan baik dan layak untuk diterapkan dan tidak perlu direvisi lagi. Hal ini anak memiliki ketertarikan dengan penerapan model pembelajaran tersebut dan sedikit banyak sudah menjawab kekurangan dan kelemahan pembelajaran pembiasaan yang selama ini terjadi. Dengan hasil yang baik ini menunjukkan bahwa produk model pembelajaran pembiasaan berbasis sistem among A3 sebagai nilai-nilai luhur Dewantara(1977) melalui bermain gerak dan lagu dolanan anak tradisional untuk pembentukan karakter pada anak layak dan memenuhi syarat untuk diimplementasi pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak kelompok B, seperti pendapat senada dikemukakan Sagala (2013), bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran /guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dikemukakan pada bab hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai anak sebelum eksperimen dan setelah eksperimen yang ditunjukkan nilai hasilnya Uji keefektifan dengan penggunaan rumus (N-1), sehingga perhitungan ini $db=30-1=29$ harga t diketahui bahwa untuk taraf $t_{0.05 \ 43} = 2.00$. Setelah dikonsultasikan dengan t tabel, maka ditemukan harga empirik pada taraf $t_{0.05 \ 43} = 2.00$; $DK = \{t / t > \} t_{obs.} = -28.030 \notin DK$, pada taraf 0,05% dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Nilai Pre Test berbeda signifikan dari nilai Post Test pada uji

efektifitas. Hal ini berarti model pembelajaran pembiasaan berbasis sistem among A3 melalui bermain untuk pembentukan karakter anak, terbukti efektif untuk diterapkan dan memperbaiki proses pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter yang berlangsung selama ini.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa betapa pentingnya pembelajaran pembiasaan diarahkan untuk pembentukan karakter dari aspek yang bukan kognitifnya saja tetapi lebih di arahkan pada aspek psikomotorik dan aspek afektifnya. Dan anak lebih dapat merasakan kegiatan pembelajaran mana kala bukan hanya didudukkan sebagai obyek dalam kegiatan pembelajaran tetapi juga sekaligus sebagai subyek belajar. Bermain gerak dan lagu bagi anak adalah pembelajaran yang menempatkan anak sebagai obyek sekaligus subyek dalam kegiatan pembelajaran (konsep Among). Menyanyikan lagu dolanan anak, berarti anak-anak bermain sambil bernyanyi, ini sesuai dengan yang dikemukakan, Simon (1978): "*This strategy provides students with an opportunity to assess the strength of their feelings on issues they themselves identify*". Anak-anak menyukai lagu dolanan anak tradisional dikarenakan anak-anak adalah pembuat dan penikmat musik yang alami dan berusaha mengeksplorasi rasa bermusiknya dalam rangka berlatih dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter yang ada dalam lagu tersebut. Artinya untuk pembentukan perilaku karakter pada anak usia dini menurut Lickona (1992), hasil dari pembentukan karakter, anak akan terbiasa dengan berkarakter yang baik mulai dari mengenal kebaikan (*Knowing the good*), mencintai kebaikan (*loving the good*), menginginkan kebaikan (*desiring the good*) dan akhirnya melakukan kebaikan (*acting the good*).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kondisi awal pelaksanaan pembelajaran pembiasaan untuk pembentukan karakter pada anak usia dini di lembaga Taman Kanak-kanak Surakarta di peroleh fakta bahwa hasil survei di peroleh fakta bahwa sikap guru masih memperlakukan anak sebagai obyek, capaian masih pada aspek kognitif, menggunakan pendekatan pemaksaan.
2. Pembelajaran pembiasaan di lembaga TK di Surakarta untuk pembentukan karakter membutuhkan model dengan perangkat pembelajarannya, untuk memperbaiki proses pembelajaran pembiasaan yang dapat meningkatkan pembentukan karakter anak.
3. Wujud dari model pembelajaran pembiasaan yang berbasis sistem among asah asih asuh, yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran pembiasaan yang dapat menempatkan anak sebagai subyek sekaligus obyek dalam pembelajarannya untuk pembentukan karakter, yang tersusun dalam buku model yang dilengkapi panduan dan perangkat pembelajaran.
4. Model pembelajaran pembiasaan berbasis sistem among asah asih asuh melalui bermain untuk pembentukan karakter anak usia dini, terbukti efektif untuk diterapkan di lembaga Taman Kanak-kanak, terbukti dari hasil setelah dikonsultasikan dengan tabel t maka ditemukan harga empirik yang pada taraf $t_{0,05 \ 43} = 2.00$; $DK = \{t / t > \}$ $t_{obs.} = -28.030 \notin DK$, pada taraf 0,05% dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai *Pre Test* berbeda signifikan dari nilai *Post Test* pada uji efektifitas. Artinya

bahwa nilai rata-rata setelah eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan sebelum eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Kay dan G. Miller. (2000). *The Comprehensif Infant Curriculum*. Beltsville MD: Gryphon House. Inc.
- Colombo, John dan D.Wayne Mitchell (2009): "Infant visual habituation"*Journal List.NIHPA Author Manuscripts*. Diunduh dari: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2758574/>.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kurikulum dan hasil Belajar pendidikan Anak usia Dini*. Jakarta: Pusat Balitbang. (Text in Indonesian)
- (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen, Direktorat TK-SD. (Text in Indonesian)
- (2013). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pusat Balitbang. (Text in Indonesian)
- Dewantoro, K H. (1977). *Pendidikan Bagian Pertama*. Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa dan Majelis Luhur Taman Siswa. (Text in Indonesian)
- Dick, W., Carey, L.& Carey, James O. (2009). *The Systematic Design Instructional*. New Jersey: Pearson Education Upper Saddle River.
- Fudyartanta,K.(2010). *Membangun Kepribadian Dan Watak Bangsa Indonesia Yang Harmonis Dan Integral*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (Text in Indonesian)
- Meredith D., Gall, Joyce, P. & Borg, Walter, R. (2007). *Educational Research: An Introduction*.New York: Pearson Education Inc.
- Kohlberg, L. (1992). *Stages of Moral Development*. Yogyakarta: Kanisius. (Text in Indonesian)
- Lickona, Thomas. (1992). *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books: New York.
- Suratman, Darsiti. (1985). *Ki Hadjar Dewantara*. Jakarta: Majelis Pendidikan dan Kebudayaan.(Text in Indonesian)
- Samho, B., & Yasunari,O. (2009). Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dan Tantangan-tantangan Implementasinya Di Indonesia Dewasa ini. *Journal.unpar.Vol 1 (2009)* > *Samho*. Diunduh dari:<http://journal.unpar.ac.id/index.php/sosial/article/view/>.(Text in Indonesian)
- Nurhidayati. (2005). *Pelestarian Budaya Jawa Melalui Lagu Dolanan*. Penerbit Fakultas Bahasa dan Sastra. Jogyakarta. (Text in Indonesian)